Prezados Pais,

Obrigado por escolherem o ***Black Spider-Man Laptop.***
Concebido e preparado com extrema precisão,
o ***Black Spider-Man Laptop*** possui atividades e
jogos educativos que incentivam e dão uma inestimável contribuição
para o desenvolvimento da criança.
O ***Black Spider-Man Laptop*** inclui atividades
que aperfeiçoam o conhecimento linguístico,
matemático e musical, bem como a memória, o raciocínio lógico e conhecimentos
gerais da criança. Proporciona ainda uma introdução fidedigna e realista aos
computadores e desenvolve a criatividade e o auto-aprendizado.

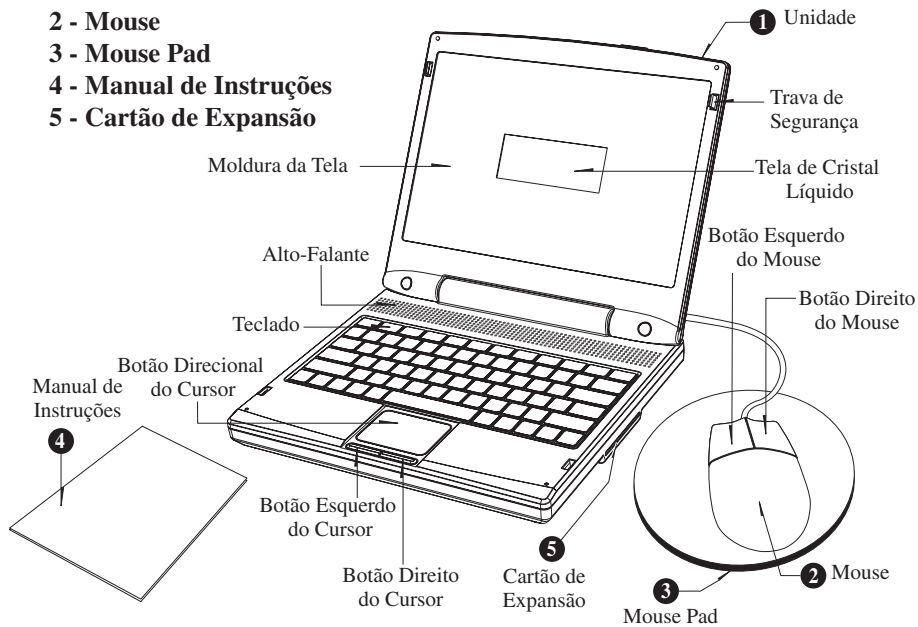
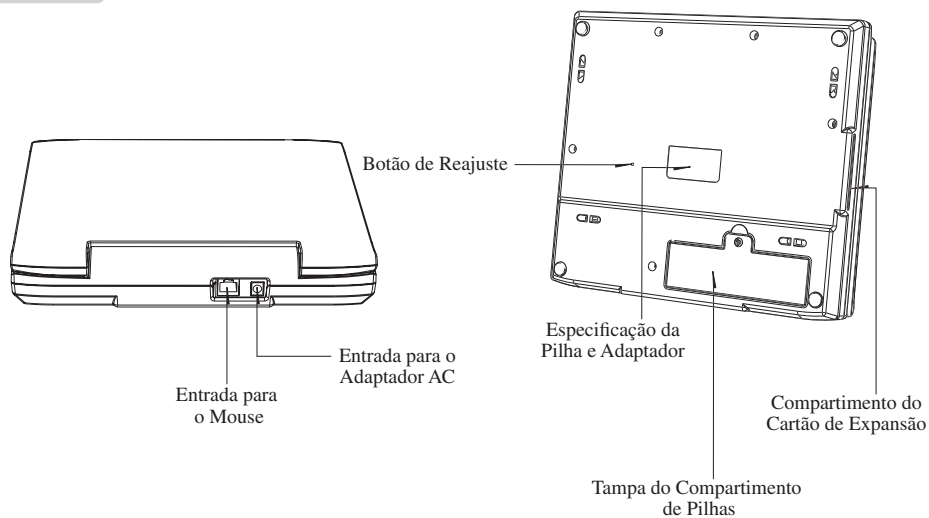
Aprender com a Oregon Scientific é tão divertido!

Índice

Capítulo 1

Seu *Black Spider-Man Laptop*

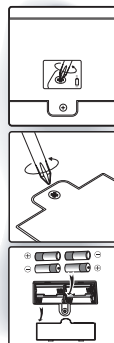
O ***Black Spider-Man Laptop*** é composto das seguintes partes:

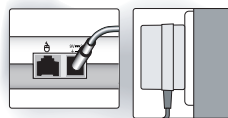
1 - Unidade
2 - Mouse
3 - Mouse Pad
4 - Manual de Instruções
5 - Cartão de Expansão

Unidade

Capítulo 2

Para Começar

O ***Black Spider-Man Laptop*** funciona com 4 pilhas tamanho “AA” ou um adaptador AC de 6V.

Instalação das Pilhas

1. Certifique-se de que o aparelho está desligado.
2. Abra o compartimento de pilhas localizado no fundo da unidade, usando uma chave de fenda.
3. Coloque 4 pilhas tamanho AA. (Observe a polaridade correta: +, -).
4. Recoloque a tampa no compartimento de pilhas.

Conexão do Adaptador AC

Desligue o aparelho antes de ligá-lo ao adaptador AC, a fim de não danificar a unidade. Deslize a tampa do painel localizada na parte de trás da unidade e conecte o adaptador. Ligue o adaptador numa tomada.

Atenção!

- Não misture tipos diferentes de pilhas ou pilhas novas e usadas no mesmo compartimento.
- Utilize apenas o tipo de pilha recomendado ou equivalentes.
- Substitua todas as pilhas usadas ao mesmo tempo.
- Retire as pilhas do aparelho, caso não for utilizá-lo por um longo período.
- Não jogue as pilhas usadas no fogo.
- Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas.
- Pilhas recarregáveis devem ser removidas do brinquedo antes de serem recarregadas.
- Pilhas recarregáveis somente devem ser recarregadas sob a orientação de um adulto.
- Pilhas esgotadas devem ser removidas do brinquedo.
- Evite qualquer curto-circuito nos terminais de alimentação.

Atenção!

- A unidade não deve ser ligada a uma fonte de alimentação superior a 6V.
- Utilize apenas o adaptador recomendado.
- O adaptador não deve ser usado como brinquedo.
- Deve-se evitar qualquer curto-circuito nos terminais de alimentação.
- Os brinquedos sujeitos a limpeza com líquidos deve ser desligados da fonte de alimentação antes de serem limpos.
- Devido à conexão com o adaptador AC/DC, este produto não é adequado para menores de 5 anos, sem a supervisão de um adulto.

Limpeza e Manutenção

Verifique regularmente todas as partes da unidade a fim de constatar possíveis danos.
No caso de defeitos, o aparelho não deve ser utilizado até que seja reparado.
Retire sempre as pilhas da unidade antes de limpá-la e utilize um pano seco para efetuar a limpeza.
Não molhe nem desmonte a unidade.

Desligamento Automático

Se o jogador não efetuar qualquer entrada durante alguns minutos, a unidade desliga-se automaticamente, após se despedir, a fim de conservar energia. Para começar a jogar novamente, aperte o botão [Ligar/Desligar].

Reajustando a Unidade

Se a tela estiver em branco ou se a imagem for irregular, reajuste a unidade retirando as pilhas; aguarde alguns segundos antes de colocá-las novamente no compartimento.
(Num ambiente sujeito a descarga eletrostática, pode ocorrer um mau funcionamento do produto e o usuário deverá reajustar o aparelho.)

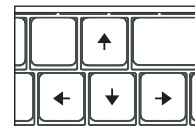
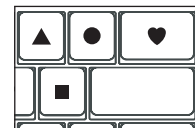
Iniciando o *Black Spider-Man Laptop*

Ligue o ***Black Spider-Man Laptop*** usando o botão [Ligar/Desligar], localizado na parte superior esquerda do teclado. Quando você acabar de jogar, lembre-se de desligar a unidade pressionando o mesmo botão.

Superfície de Toque

A área serve para controlar o cursor, bastando um toque na parte superior, inferior, esquerda ou direita. É usada em alguns jogos para controle e para submeter sua resposta.
Logo abaixo da superfície de toque estão localizados dois botões de seleção.

Teclas-Cursor
As teclas-cursor funcionam de forma semelhante à superfície de toque.
Quando as regras do jogo permitirem o uso da superfície de toque, você também poderá usar as teclas-cursor.

Botão [Controles]
Aperte este botão para ajustar o volume e o contraste da tela. Utilize as teclas-cursor para alternar entre volume e contraste. Utilize as teclas-cursor para fazer os ajustes.
Ao concluir, aperte [Entrar].

Botões [▲, ♥, ●, ■]
Use estes botões para descobrir a senha no jogo “Decodificador”.

Botões [+, –, x, ÷]
Use estes botões nos jogos “Qual é o Sinal?” e “Calculadora”.

Botão [Resposta]
Se você não souber a solução, aperte o botão [Resposta]. Neste caso, nenhum ponto será atribuído para a questão.

Botão [Menu Principal]
Aperte este botão para retornar ao menu de categorias.

Botão [Ajuda]
Aperte este botão para obter uma dica, mas lembre-se de que um ponto será deduzido para cada dica usada.
Esta função não está disponível para todos os jogos.

Botão [Repetir]
Aperte este botão para ouvir novamente as instruções do jogo.
No jogo “Compositor”, o botão [Repetir] é usado para tocar sua música.

Mouse
O ***Black Spider-Man Laptop*** vem com um mouse original, que pode ser usado na maioria dos jogos.
O botão posicionado no meio pode ser usado para mover o destaque e o cursor para cima e para baixo. Aperte o botão esquerdo/direito do mouse para apresentar sua opção.

Cartão de Expansão
Incluso: Cartão de Expansão com 7 atividades! Jogos mais desafiadores! É só plugar e começar a diversão!
Alguns jogos do ***Black Spider-Man Laptop*** possuem níveis e questões adicionais, a que o jogador pode ter acesso com o cartão de expansão.
Coloque o cartão de expansão no compartimento, conforme indicado no cartão.
O ***Black Spider-Man Laptop*** mostrará um menu com todas as atividades extras. Faça sua opção como habitual.
Para retornar à versão original dos jogos, retire o cartão de expansão do compartimento.

Capítulo 3

Regras dos Jogos

Seleção dos Jogos

O ***Black Spider-Man Laptop*** possui 25 jogos. Após ligar a unidade, o menu de categorias será exibido na tela.
Existem seis categorias no ***Black Spider-Man Laptop*** : Palavra, Matemática, Memória, Lógica, Jogos e Música. Mova o destaque com o botão localizado no meio do mouse ou utilizando a superfície de toque [▲/▼]. Selecione a categoria pressionando um dos botões de seleção, os botões direito/esquerdo do mouse, ou a tecla [Entrar]. Você também pode utilizar as teclas numéricas para selecionar uma categoria. Após selecionar uma categoria, o menu de jogos será exibido na tela. Repita o procedimento anterior para escolher um jogo.
Para selecionar uma nova atividade, aperte o botão [Menu Principal], localizado no canto inferior esquerdo do teclado.

Chances

Você tem três chances para responder cada questão. Após três respostas incorretas, o ***Black Spider-Man Laptop*** revelará a resposta certa. Esta função se aplica para a maioria dos jogos.
Se o jogador não efetuar qualquer entrada, durante 15 segundos aproximadamente, o ***Black Spider-Man Laptop***
repetirá as instruções do jogo.

Níveis

A maioria dos jogos possui níveis de dificuldade diferentes. Se fizer 85 pontos ou mais, após uma rodada de 10 questões, você avançará para um nível de dificuldade superior. Se fizer menos de 50 pontos, você retornará um nível.

Capítulo 4

Jogos

PALAVRA

01 Estrela Cadente

Descubra a palavra misteriosa.
1. O ***Black Spider-Man Laptop*** mostra um certo número de espaços em branco que representa as letras da palavra misteriosa.
2. Selecione uma letra, pressionando a tecla correspondente.
3. Se a letra estiver correta, ela aparecerá no espaço certo. Se a letra estiver errada, uma estrela cairá do topo da tela e a letra incorreta aparecerá nesse lugar.
4. Selecione as letras até descobrir a palavra, ou até que as estrelas no topo da tela se esgotem.

(01)
02 Letras Confusas

1. Uma palavra aparece no topo da tela com as letras fora de ordem.
2. Descubra como se soletra a palavra e tecle as letras na ordem correta.

(02)
03 Come Letras

Use o espanador para apagar a letra extra.
1. O ***Black Spider-Man Laptop*** mostra uma palavra com uma letra extra.
2. Identifique a letra que não pertence à palavra.
3. Coloque o espanador sobre a letra extra, utilizando a superfície de toque [◄/►] ou pressionando a letra extra (se houver mais de uma letra idêntica à letra extra, pressione a tecla repetidamente para selecionar a letra desejada).

(03)

4. Aperte [Entrar] ou o botão de seleção para remover a letra extra.
5. Você também pode usar o mouse para mover o espanador (botão do meio) e para selecionar a letra extra (botão direito ou esquerdo).

04 Soletrando

Escreva corretamente a palavra do vocabulário animado.

(04)

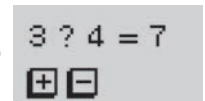
1. O ***Black Spider-Man Laptop*** mostra uma animação. Sua tarefa é soletrar a palavra que corresponde à animação que você viu.
2. Tecle as letras no espaço apropriado. Se você teclar uma letra errada, ela não aparecerá na tela. Após três letras incorretas, a resposta será revelada.

MATEMÁTICA

05 Qual é o Sinal?

Escolha o sinal matemático para completar a operação.

1. Uma operação incompleta aparece na tela.
2. Escolha o sinal correto para completar a operação. Você pode utilizar a superfície de toque [◄ / ►] ou o botão do meio do mouse.
3. Aperte a tecla [Entrar], o botão de seleção, ou o botão direito/esquerdo do mouse para apresentar sua resposta.
4. Você também pode utilizar as teclas com sinais matemáticos para selecionar o sinal.

(05)

06 Qual é a Resposta?

Encontre a resposta das operações e teste suas habilidades matemáticas.

1. O ***Black Spider-Man Laptop*** mostra uma operação.
2. Encontre a resposta e utilize as teclas numéricas para apresentá-la na seguinte ordem: centena, dezena, unidade.
3. Sua resposta é submetida automaticamente ao teclar o último algarismo.

(06)

07 Resolvendo o Problema

1. O ***Black Spider-Man Laptop*** mostra uma operação composta de figuras geométricas.
2. Encontre a resposta e utilize as teclas numéricas para apresentá-la. Sua resposta é submetida automaticamente ao teclar o último algarismo.
3. Se você pressionar a tecla [Ajuda], as figuras geométricas são substituídas por números.

(07)

08 Calculadora

Crie novas operações matemáticas!

1. Tecle o primeiro número da operação.
2. Pressione um dos sinais matemáticos.
3. Tecle o último número da operação e pressione o botão [Resposta], ou o botão [Entrar] para obter o resultado.
4. Para limpar a tela, aperte o botão [Retrocesso].

(08)

MEMÓRIA

09 Jogo da Memória

1. O ***Black Spider-Man Laptop*** mostra rapidamente um conjunto de objetos.
2. Memorize os objetos.
3. A seguir, o ***Black Spider-Man Laptop*** acrescenta novos objetos. Sua tarefa é identificar os que você viu primeiramente.
4. Para selecionar um objeto, coloque o cursor debaixo dele, usando ou o botão do meio do mouse ou a superfície de toque.
5. A seguir, aperte uma das seguintes teclas: botão direito/esquerdo do mouse, um dos botões de seleção, ou [Entrar].
6. Para cancelar uma seleção, escolha o objeto novamente.
7. Ao selecionar o último objeto, sua resposta será automaticamente apresentada.

(09)

10 Achando os Pares

Encontre os pares.

1. O ***Black Spider-Man Laptop*** mostra um conjunto de figuras. Existem duas de cada tipo.
2. A seguir, as figuras são encobertas por quadros. Descubra a posição dos pares de figuras.
3. Utilize ou o botão do meio do mouse ou a superfície de toque para destacar o quadro que você quer descobrir. Aperte a tecla [Entrar], ou o botão direito/esquerdo do mouse, ou um dos botões de seleção para descobrir a figura.
4. Selecione a segunda figura, usando o mesmo método. Se o par estiver correto, as figuras permanecem descobertas, caso contrário, serão novamente encobertas.
5. Continue a descobrir os quadros até encontrar todos os pares. Ao descobrir o penúltimo par, o último par será automaticamente descoberto.

(10)

11 Notas Divertidas

Repita a seqüência de tons.

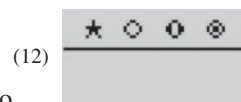
1. Um conjunto de quatro círculos aparece na tela.
2. O ***Black Spider-Man Laptop*** toca uma nota e o círculo correspondente pisca. Você deve repetir a nota pressionando a superfície de toque na direção correspondente ao círculo que piscou.
3. A seguir, o ***Black Spider-Man Laptop*** toca a seqüência e acrescenta uma nova nota no final. Repita a seqüência, pressionando a superfície de toque, ou as teclas-cursor, ou as teclas numéricas na ordem correta.

(11)

12 Seqüência

Selecione os objetos na ordem em que eles apareceram.

1. Uma série de objetos aparece na parte superior da tela, um de cada vez.
2. Memorize a ordem em que eles apareceram.
3. Sua tarefa é selecionar os objetos na mesma ordem em que eles apareceram.
4. Para selecionar um objeto, coloque o cursor debaixo dele, usando ou o botão do meio do mouse ou a superfície de toque [◄/►].
5. A seguir, aperte uma das seguintes teclas: botão direito/esquerdo do mouse, um dos botões de seleção, ou [Entrar]. O objeto será então colocado na linha inferior.
6. Para cancelar uma seleção, escolha o objeto novamente.
7. Ao selecionar o último objeto, sua resposta será automaticamente apresentada.

(12)

13 Números Voadores

Memorize a seqüência dos números voadores.

1. Uma série de números cruza a tela, um de cada vez.
2. Memorize a seqüência.
3. Tecle os números na ordem correta.

(13)

LÓGICA

14 Livraria

Mova a pilha de livros para um espaço vazio, sem colocar um livro maior sobre um menor.

1. Existem 3 colunas na tela. Uma pilha de livros aparece no lado esquerdo da tela. Você deve mover os livros, um de cada vez, para uma outra coluna.
2. Utilize ou o botão do meio do mouse ou a superfície de toque [◄/►] para movimentar a estrela que aparece no topo da tela.
3. Aperte a tecla [Entrar], ou o botão direito/esquerdo do mouse, ou um dos botões de seleção para pegar o primeiro livro da pilha.
4. Utilize as teclas-cursor ◄/► para movimentar o livro.
5. Aperte a tecla [Entrar], ou o botão direito/esquerdo do mouse, ou um dos botões de seleção novamente para colocar o livro.
6. O jogo termina quando a pilha de livros é colocada numa outra coluna.

(14)
15 Decodificador

Descubra a senha.

1. O ***Black Spider-Man Laptop*** cria uma senha composta por quatro figuras.
2. Sua tarefa é descobrir as quatro figuras, utilizando as teclas das figuras geométricas.
3. O ***Black Spider-Man Laptop*** dá uma ajuda, colocando losangos nos quatro espaços da coluna direita.
4. Um losango preto representa figura e posição corretas.
5. Um losango branco representa figura correta e posição errada.
6. Um espaço em branco quer dizer que uma das figuras que você apresentou não aparece na senha.
7. Descubra a senha, usando as dicas que o ***Black Spider-Man Laptop*** apresenta. Você tem 10 chances.
8. Após a quinta tentativa, a imagem na tela se altera. Utilize as setas para ver suas opções anteriores.

(15)

16 Pegadas

Marque todos os espaços com pegadas.

1. O ***Black Spider-Man Laptop*** mostra uma casa e uma pegada que pisca na tela.
2. Utilize a superfície de toque para mover a pegada e deixar outras pegadas no caminho.
3. Seu objetivo é cobrir todo o caminho com pegadas, sem repetir o trajeto ou passar pela(s) casa(s).

(16)
17 Desafio Numérico

Coloque o número que falta.

1. O ***Black Spider-Man Laptop*** mostra quatro vagões na tela. Todos possuem números, com exceção de um.
2. Descubra a lógica da seqüência e o número que falta.
3. Complete a seqüência, teclando o número.

(17)
18 Em Busca do Ouro

Recolha todo o ouro sem cair nos buracos.

1. O ***Black Spider-Man Laptop*** mostra um quadro com pequenas moitas. Uma das moitas começa a piscar.
2. Utilize a superfície de toque para selecionar a moita que deseja remover.
3. Aperte a tecla [Entrar] ou um dos botões de seleção para remover a moita.
4. Se você encontrar um buraco debaixo da moita, perderá uma chance.
5. Você pode também encontrar um número ao remover a moita. Este número indica quantos buracos estão localizados perto do quadro. Use essas dicas para descobrir a localização dos buracos.
6. Sua tarefa é encontrar todo o ouro sem descobrir os buracos.

(18)

JOGOS

19 Bloqueio

Descubra a figura que aparece debaixo dos blocos.

1. Uma figura está escondida debaixo de alguns blocos.
2. Ao pressionar qualquer tecla, a bola se move em direção aos blocos. Quando a bola atinge um bloco, ele desaparece.
3. Use a superfície de toque [◄ / ►] para controlar o bloqueio, a fim de não deixar que a bola atravesse a parte inferior da tela. Você também pode usar o botão do meio do mouse para mover o bloqueio para a esquerda e direita.
4. Você possui 3 bolas para atingir todos os blocos.

(19)

20 Cruzando o Rio

Ajude o sapo a atravessar o rio, usando as toras que passam.

1. Utilize as teclas-cursor para controlar o sapo.
2. Sua tarefa é ajudar o sapo a atingir o outro lado do rio, no meio da tela, com o auxílio das toras. Cuidado para não deixar o sapo cair na água!

(20)

21 Lagarta Faminta

Leve a faminta lagarta até o alimento.

1. Utilize a superfície de toque para controlar a lagarta.
2. Não deixe a lagarta tocar as laterais da tela, o seu próprio corpo ou os obstáculos.
3. Deixe a lagarta tocar o alimento e seu comprimento ficará maior.
4. Após alimentar a lagarta um determinado número de vezes, você passará para um nível mais alto, com um maior número de obstáculos.

(21)

22 Missão Marte

Aterrisse a nave espacial em Marte.

1. Utilize a superfície de toque para controlar a nave espacial.
2. Guie a nave espacial até o local de pouso.

(22)

23 Artista

Faça desenhos legais!

1. Observe na tela uma área para desenhar à esquerda e uma barra de ferramentas à direita.
2. Utilize as teclas-cursor para movimentar a seta.
3. Quando a seta estiver sobre a ferramenta escolhida, aperte a tecla [Entrar].
4. Na área de desenho, coloque a seta sobre o local escolhido para desenhar e aperte a tecla [Entrar].
5. Você pode apagar seu desenho, usando o ícone da borracha que se encontra no canto inferior direito da barra de ferramentas.

(23)

MÚSICA

24 Caixa de Música

Escute as músicas gravadas na memória do ***Black Spider-Man Laptop***.

1. Pressione as teclas numéricas para selecionar diferentes melodias.

(24)

25 Compositor

Componha uma música.

1. O teclado de um piano com as letras A, S, D, F, G, H, J, K, L aparece na tela.
   As letras representam as notas Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá, Si, Dó, Ré, respectivamente.
2. Pressione as teclas para compor uma melodia.
3. Pressione a tecla [Repetir], para ouvir sua composição.

(25)

Anotações

Produto distribuído por:
Oregon Scientific Brasil Ltda.
Av. Ibirapuera, 2.907
16º andar - Sala 1614
São Paulo - SP
CEP: 04029-200
CNPJ: 04.984.139/0001-78
SAC: (55 11) 5095.2329
E-mail: sac@oregonscientific.com.br
Website: www.oregonscientific.com.br

Este dispositivo está em conformidade com a Parte 15 das Regulamentações da FCC (Federal Communications Commission). Sua operação está sujeita às duas condições seguintes:
(1) Este dispositivo não pode causar interferência prejudicial;
(2) Este dispositivo deverá aceitar toda e qualquer interferência recebida, incluindo interferência que possa causar operação indesejada.
Atenção: Quaisquer alterações ou modificações feitas nesta unidade sem a aprovação expressa do responsável pela permissão podem invalidar o direito do usuário de operar o equipamento.

NOTA:
Este equipamento foi testado e classificado como compatível com os limites da Classe B de dispositivos digitais, de acordo com a Parte 15 das Regulamentações da FCC. Esses limites são estabelecidos a fim de proporcionar proteção razoável contra interferência que possa provocar danos em uma instalação residencial. Este equipamento gera, utiliza e pode irradiar energia de rádiofrequência e, se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, pode causar interferência prejudicial nos aparelhos de rádio comunicação. No entanto, não há garantia de que interferências não ocorrerão numa determinada instalação. Se este produto provocar interferência prejudicial na recepção de rádio ou televisão, a qual pode ser determinada ligando-se e desligando-se o equipamento, recomenda-se que o usuário tente eliminar a interferência tomando uma ou mais das seguintes medidas:
• Reoriente ou altere a posição da antena receptora.
• Aumente a distância entre o equipamento e o receptor.
• Ligue o equipamento numa tomada que esteja num circuito diferente daquele em que o receptor estiver ligado.
• Consulte o representante ou um técnico especializado em rádio e TV.
"Este dispositivo digital de Classe B está em conformidade com a Norma ICES-003 do Canadá."

A35BZ Mnual P/N:3001000889